最新コナミソフトの情報が満載!

KONAMI LOOK

'97春号
発行:コナミ株式会社

東京ゲームショウ特集!

東京ゲームショウに出展された、
この春の、コナミの新作情報を集中掲載。
発売直後の人気ソフト、そして春から夏にかけて、
これから期待のラインナップは、この1冊で
バッチリわかってしまうのだ!



うまくなるためのコツを大伝授!
実況パワフルプロ野球4

モンスターに負けない操作方法
悪魔城ドラキュラX
月下の夜想曲



ああ、早くゴエモンさんをプレイしたい!
がんばれゴエモン5
～ネオ桃山幕府のおどり～

今度はドラマシリーズで虹野さんに会う!
虹色の青春

待望の新機軸アクションゲーム
メタルギアSOLID



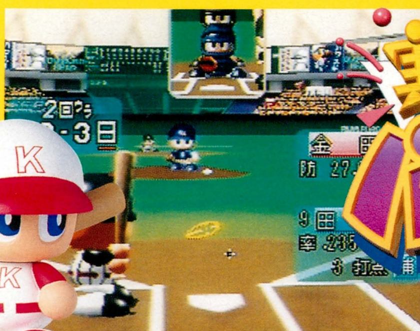
そのほか、春のコナミの情報大量満載です!

この春KONAMIは待望

ちまたでは、プロ野球も開幕。今年のプロ野球はおもしろいねー。で、その興奮を凝縮してあるこの「実況パワフルプロ野球4」。使いこなす、遊びこなすほどに、自由自在なプレイが実現可能なこのゲームの、どうしたらもっと上手に遊べる、もっと楽しくなるの？の方法を伝授するぞ！











P4へGO!

これからのラインナップ情報

がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～



P12へGO!

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1 虹色の青春™



P14へGO!

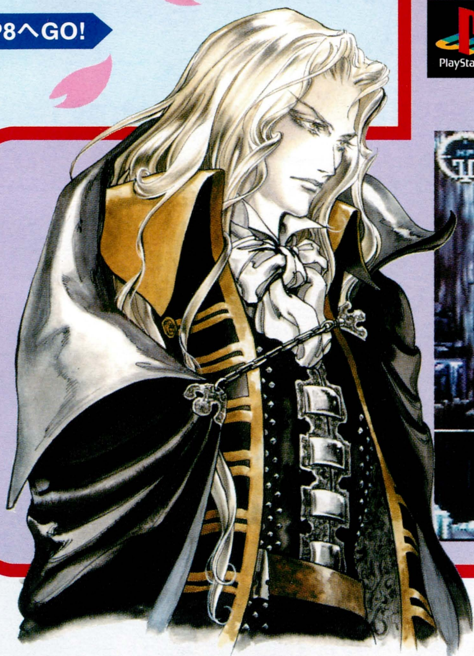
の巨大作品勢揃い!

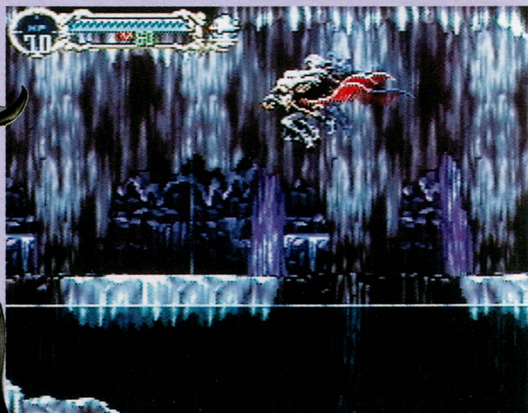
悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲™



痛快アクションゲームの再来、「悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲」も、ついに登場。抜群の剣を振るう操作性、そして謎を解きのワクワク感、グラフィックもサウンドエフェクトもイイ感じ。今回は発売直後ということで各種ヒントを紹介しよう。

P8へGO!





TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR™ SOLID



P16へGO!

OTHER TOPICS

そして……、コナミアーチスト情報、ときめきメモリアルが映画になる!?、インターネットラジオ「db-FM」開局、読者のページ、今後のラインナップなどの情報も!

P18へGO!



じっきょう パワフルプロやきゅう



実況パワフルプロ野球4™

データ

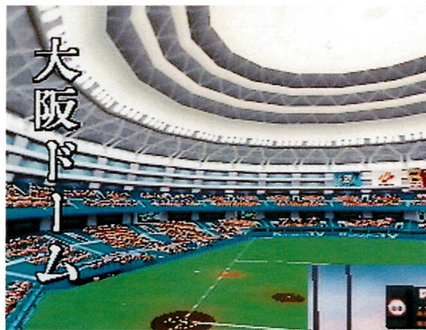
スポーツ（野球）
RZ001－JI
好評発売中
価格 8,900円（税別）
2人プレイ対応
コントローラパック付き

会心の勝利は、とっても快感！ ポイント押さえて、好プレイ続出だ

慣れれば最強のゲーム

もうプレイしてみましたか？ 好評発売中の「実況パワフルプロ野球4」。NINTENDO64の実力を最大限に発揮した、64の野球ゲームだよ。遊んでもらっている人も多いとは思うんだけど、どうも勝てない、気持ちがいい好プレイよりも、珍プレイのほうが多いんですけど、という声も多いかも……。それは、なぜ？ 新しいミートカーソルシステム……バットのスイートスポットにより近い感覚でのバッティング方法への慣れ、かもしれない？ あるいは3Dスティックの使い方？ うまくプレイできないと、イライラしてしまうからなー。

しかし、信じてほしい。この「パワプロ4」は、プレイヤーの手の内に入った瞬間に、実に巧みな、そしてスピーディなプレイが実現されるのだ。そこで、どういう点に注意していけば、よりすばらしいゲームが出来るかをご説明させていただこう。



◀最新スペックのデータを収録。大阪ドーム、名古屋ドームの球場データも入っているぞ。ちなみに、大阪ドームのスコアボード左斜め上には、コナミ広告看板があるぞ。

▶選手データも、もちろん実際のプロ野球のまま。落合は日ハムに在籍しているし。バットカーソルはバットに即して楕円に。



◀サクセスモードも充実。バッターだけでなくピッチャーも作ることができるようになった。これで、自分の作り上げたキャラクターを集めて、全メンバーを揃えることが可能。



POINT 1 打撃

左右の打ち分け、ゴロフライの打ち分けなど、パワプロ4は、あらゆる打球を狙って打てるシステムを持つ。

❶ 新システムの打撃イメージを固める

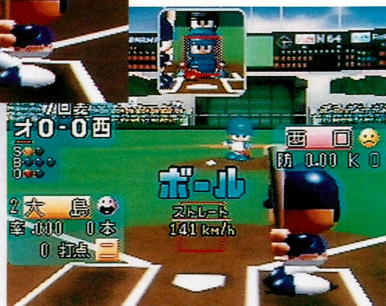
ヒットのイメージを持つ

昔の（実際の）野球の練習といえば、やれ走れ、やれ千本ノックだとかいう、量を重視の練習方法がメインであった。しかし昨今では、その量を追求する以外にも、イメージトレーニングのような、頭の中で行なうトレーニングを尊重する傾向も大きくなってきている。この「パワプロ4」の打撃を開眼するにも、このイメージトレーニングが必要だ。

例えば、スイートスポットが最も大きい、オリックスのイチロー選手を選択して打撃練習をしてみよう。そして、打つ感覚打てる快感を記憶にとどめる。ヒットを打った→ヒットが打てるという感覚を養うのだ。



◀イチローなど、バッティングデータの高い選手、カーソルの広い選手で、まずは感覚をつかんでいく。打って、感じを体得していくのだ。



▶相手ピッチャーはストライクだけを投げるわけではない。ホームベース上の四角いストライクゾーンのイメージも、しっかりと持っておきたい。

❷ バットタイミングは、ゲージで確認する

自分のタイミングを知る

いくらバットの芯で球を捕らえても、振り遅れてはしょうがない。速い球もあれば、変化球の遅いボールも相手ピッチャーは投げてくる。自分の中で瞬間的に間を取ってスイングするわけだが、それが成功しているのか、失敗しているのかは、なかなか表面上はわかりにくい。「パワプロ4」では、打撃練習のとき、画面上にインパクトのタイミングゲージが表示される。このゲージを見れば一目瞭然である。タイミングの取りかたは、ここで体で覚える。

ホームランバッターを選択して、練習してみよう。真芯のいい当りと、芯をはずした当たりが明確だ。

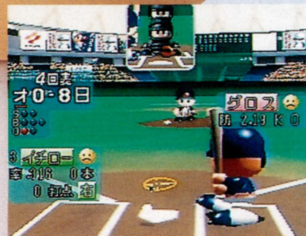


▲ゲージの数字が0ならジャスト。

❸ ゴロ、フライの打ち分けはカーソルの上下で

バットの上側か、下側かで

だんだんと3Dスティック操作に慣れてきて、さらに相手ピッチャーの変化球にも慣れてきたなら、打球の打ち分けに加えて、ゴロ、フライの打ち分けも自分の意志でこなせるようになる。バットのカーソル……スイートスポットの上側で球を捕らえるとフライに、下側で捕らえるとゴロになる、というわけだ。そんな細かいバットコントロールはできないよー、と弱音をすぐ吐いてはいけません。できます。練習すれば。十分な打撃練習と、相手ピッチャーの変化球の持ち球を覚えていれば、可能。試合をするなら、勝たなきゃウソ。ぜひ体得したい技である。



▲これもイチローのカーソルで練習



POINT 2 投球

遅い球でも、球種が少なくても、特に人間相手の試合なら、ピッチングの組み立てで得点は押さえられる。

❶ ミートの動きとリリースのタイミング

ミットはどこで止まる?

点を取られる。カーッとする。むきになって投げる。するとまた打たれる……。ピッチャーの自滅していくパターンだ。うまいバッターほど、投球パターンを読んでスイングしてくる。ピッチャー側がそのバッターの読みをはずして投球できるなら、バッターは自分のスイングができなくなり、ヒットになる確率は著しく低下する。

ストライクゾーンのコーナーを丁寧に投げ分ける。変化球もストライクゾーンの中央部分から外の部分に外れるように投げる。そして、球速に緩急の差を付ける。これら、ピッチングの組み立てを、パターンを細めに替えながら、攻めの投球に徹するのが、特に対人間に有効な作戦である。遅い球でも、変化球が弱くても、ある程度押さえることは可能だ。



▲まずはストレートで、カーソルになれる。

❷ ピッチャーの持ち球、決め球を知る



▲野田はフォーク。投手の決め球を確認せよ。

適当に決めていないか?

打撃の鍛練の部分で述べたが、ピッチャーを打ち込むには、そのピッチャーの変化球、持ち球を知っておくこと。これは、もちろんピッチング側の攻めにも言えることである。今投げているピッチャーの決め球は何なのか? 得意な変化球はどれなのかをきちんと知っておかなければならない。

もちろん高速球を持っているピッチャーなら、カーブでカウントを取りにいって、最後はコーナーに速球を決める。これはわかりやすい。しかし、それだけでは、配球が読まれることになる。その場面に応じた決め球を理解しておく、ということが重要なのだ。フォークがいいからといつもフォークを投げていてもダメだ。2ストライクからのフォークを生かすための組み立てを考えよう。

POINT 3 守備

守備でミスをしなければ、得点は意外にも入らないもの。当たり前のことを確実にするのが守備というもの。



❶ 外野守備を制するものがペナントを制す!

外野手の「脚」は重要だ

オリックスの野球を見よ。外野手に脚が速く、肩のイイ選手を揃えている。内野に飛ぶ打球は、瞬間の判断による動きがほとんどすべてである。間を抜けてしまえば、もう内野手はバックアップ、塁を守ることに終始する。しかし、外野手は違う。外野手の後ろにはフェンスしかない。どの塁に送球するか? 外野手と外野手の間を抜けてしまえば、致命的な得点を与えることになりかねない。

基本練習は、練習モードで繰り返しプレイすればいいだろう。そして外野の守備には俊足選手を配置せよ。



▲打球着地点表示ありで慣れよう。

POINT 4 サクセスモード

監督に嫌われたらアウト。
オールマイティの選手は
ムズカシイものとして。



❶ 打者：走り込めばとりあえず1軍へ

監督コーチに嫌われない

打者を育てる。なかなか、1軍に上がれないで困っています。ハイハイ最初はそうでしょう。とにかく1軍に上がりたいというのなら、手っ取り早い方法として、走り込みを中心にしてメニューを組み立ててみる。走り込みは、各種コーチ、監督の評価を上げるには有効な練習だ。

しかし、それだけでは、どうしようもない。打撃練習のときのヒット率も向上してなければならない。これはサクセスモードに入る前の段階、球が的確にバットで捕らえて、なおかつかなりの確率でヒットコースに飛ばすことが出来るようにまで、練習しておこう。走り込み中心にし、打撃練習でのヒット率が3～4割、そしてオープン戦での打率が5割以上の成績を残せれば、平均的な選手として、1軍に上げてくれるだろう。



▲走り込んでりゃ、まずはまちがいないのだ。

❷ 投手：カーソルの動きを読み切って投球

ピッチャーは故障しやすい

ピッチャーを育てる。ピッチャーに要求されるのは、基礎体力、球の速さ、持ち球の種類など。やることは多いのに、困ったことに体は壊れやすい。ちょっと無理をすると、すぐ肩に故障が発生してしまう。

もちろん運不運もあるのだが、とりあえず1軍に上げるという感触をつかむには、あまり能力を欲張るのではなく、1点～2点豪華主義くらいの能力開発を目指すのがいいだろう。球種にしても、多種投げられるけれど、少ししか曲がらないのでは、実戦であまり役に立たない。

そしてさらに重要なのは、コントロール。投球時、揺れるカーソルに狙いをつける度胸とタイミング。予測視力とでもいうのか、ランダムではあるがその流れを数多くの体験から導き出して決定するしかないかな。



▲得意な球種は欲ばらないように。

コナミ、読売巨人軍の2軍と契約、スポンサード！

パワプロ4の話題からちょっと離れるのだが、いややはり野球のお話。コナミが日本プロ野球界初の快挙！。'97年の日本プロ野球シーズンで、読売巨人軍の2軍と契約、スポンサーとなった。今シーズン、2軍は全公式戦で、左袖にコナミのロゴを付けて出場することになったのだ。今年からはCS（衛星放送）でイースタン戦の中継も行われるし、ジュニアオールスターとか、巨人2軍が映ったらチェックしてみよう（宣伝でした）。



▲1軍選手が2軍に移っても、このロゴを付けるんだよ。

プレイしだしたら止まらない……



悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲™

ドラキュラXでお悩みか？ それではヒントを伝授してみようか

衝撃の快感アクション！

もう、プレイはされただろうか？「悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～」。本作品は、本格的という形容詞をぜひつけてご紹介したい作品である。何が本格的なのか？ はい、ご説明させていただく。

まず、アクションゲームの根幹であるキャラクターの動きに妥協はない。プレイヤーキャラの細かい動きや敵キャラの攻撃してくる仕草は、横で見ていても納得のいく、すがすがしいものだ。動きという部分に、疑問というものは浮かばない。

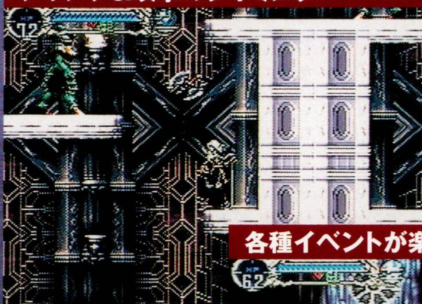
また、謎を解いていくという部分は、プレイヤーのあなたを、グイグイと引き込んでいってくれる。こんな仕掛けがあったのか！ と驚かせてくれるとともに、謎がひとつひとつ解かれていく開放感がたまらない。

そしてアクションゲームの最大の醍醐味、自分のスキル……自分の腕前が上がっていくことへの喜びが、非常に微妙な、イイ感じで上昇していってくれるところが、うれしいのである。とにかく、奥が深い作りになっているゲーム。

しかし、……しかしである。やはり、ここはどうすればいいの？ 2時間次にやることを探し続けたんだけどわからないからもういやだ、とか。そんな窮地に陥ってしまうことも。順番に、次第次第にゲームの謎は解き明かされていくようにゲーム設計は施されているけれども、そのような困った状態になることも、まあ考えられる。そこで、ヒントとなるようなことを、ここでご伝授しよう。参考になれば幸いだ。

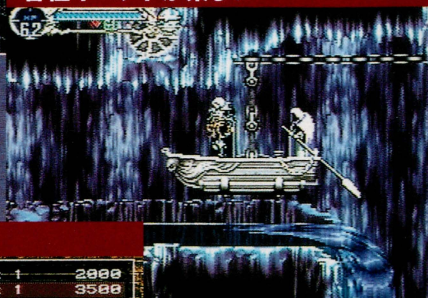
データ
アクション
VX010—J1
好評発売中
価格 5,800円（税別）

ジャンプ&攻撃のタイミング



◁自分で出来るだけダメージがないように、攻撃を加えること。たとえ1ポイントでももったいないという気持ちで。

各種イベントが楽しい



▲船に乗る、振り子に乗る、歯車に乗って移動するなど、いろんなイベントが楽しませてくれる。

▼敵などを倒すと、お金をくれるときがある。そのお金で、いろんな物品が買えたり、ヒントがもらえる。貯蓄しよう。

買い物で戦力充実



基本的に押さえておきたいこと

1 剣の使い方を手に確実になじませる

▲安全な場所で練習しよう。

斜め下が確実に入るか?

悪魔城に潜む敵を叩いていくには、基本的には剣での攻撃ということになる。右左に斬るは当然として、戦闘も中盤にさしかかってくるころ、マスターしておきたいのは、斜め斬りがスムーズに繰り出せる技。コントローラーの左右斜め下を確実に入力しながら、斬る。これが素早くできるようになれば、戦闘を滞りなくこなしていけるようになるはずだ。地面にこびりついている敵、あるいは階段下の敵を倒すときなどに有効。

2 アイテム装備に常に留意

▲右手を左手、好みで持ち替える。

装備は細めに点検を

物を壊したり、敵を倒したり、隠し部屋に入ったりすると、いろんなアイテムを入手することができる。アイテムは入手しても、装備しなければ効力が発揮できない。また、場面場面に応じて持ち変える必要も出てくる。細めに装備を点検しよう。

3 行けないには何かワケがある

▲スイッチを入れてみると……。

スイッチ、機械操作で先に

扉が開かない。エレベータが動かない。何か機械的なギミックのものが思い通りにいかないとき、必ず機械的な解決法がある。反対側に回り込んでからスイッチを踏むとか、機械のレバーを操作するとか……で解決することが多いぞ。

アルカード
ゲームの主人公。ドラキュラの息子である。城の戦いの中で能力が高まっていく。

リヒター
5年前にドラキュラ伯爵を倒した男。前作「～血の輪廻～」の主人公であった。

マリア
ベルモンド家遠縁の娘。悪魔城の復活により、単身、城に乗り込んでいる。

ドラキュラ
悪魔城の城主にして、アルカードの父親。リヒターによって、滅ぼされる。

ポイントをチェックせよ!

具体的に、ゲームの核の部分をチェックしていこう。ちょっとしたヒントで、先が開けることも多いもの。

セーブを制するものがゲームを制する



▲やはり棺桶に眠るのか？

四角丸い（？）赤い物体のある部屋、ゲームセーブの部屋だ。とにかく、ことが進むに連れて必ずセーブはしておくこと。まあ後でもいいだろう、という考えは命取りだ。とにかくセーブを第一に。せっかく取ったアイテムや武器、あるいはせっかく貯まった経験値がフイになってしまうことは、避けたい。

このセーブの部屋、実にタイミングよく登場してくれる。未知のエリアに踏み込む前に、はセーブを心がける。上書き、新規のセーブ分けも慎重に。必要なデータを消すことのないよう。

安全地帯を探すのだ!

やみくもに突進しても、ダメージをどんどん受けるばかりである。まあダメージ1ポイントくらいいいや、という考えかたは捨てること。できるだけ傷を負わずに、敵を倒す。これが、ドラキュラの極意である。

例えば、写真のようなモンスターが出てきた。当たると石になってしまう種か何かを吐き出す。頻繁に吐き出してくるので、攻撃しにくい。じゃあどうするのか？　写真にある位置、花のすぐ下に立つと、攻撃を受けない。このようにモンスターのクセを読んで、攻撃していこう。



▲この位置に立って、タイミングを計り、ジャンプして口元を斬ればいいのだ。

自分の位置を常に確認して

自分の位置をどこで知るか？コントローラのセレクトボタンでわかるようになる。行けない場所があっても、なんかここいらあたりに入り口がありそうだ、という予測ができる。またセーブの部屋のあり場所もわかる。



▲城の中は、広いなーホント。

モンスター図鑑などでも楽しんで

とあるところにある、アイテム・武器などを売ってくれるオヤジがいる部屋。ここで、モンスターの図鑑を閲覧することができる。それまでに闘ったことのあるモンスターたちの名前や能力、性質などがわかるのだ。また、闘って、ときおり落としてくれるアイテムの記載もあるので、どうしても欲しいアイテムは、そのモンスターを見つけて、闘いまくってゲットすればいい。まあ、なかなか出てこないこともあるかもしれないが（運が悪ければ）。

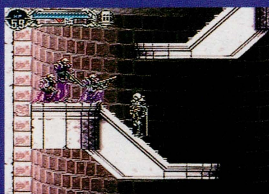


▲しみじみと眺めるのもイイ。

時に大胆に、時に慎重に

階段の踊り場に敵の攻撃陣が控えている。何気なしに階段を上がっていくと、物を投げられたり、火を吹かれたり、射撃されたりと散々な目にあう。初めていく場所は慎重に慎重を重ねて、そろそろ進もう。

敵の攻撃パターンによれば、こちらはまったく無傷で、踊り場の敵を駆逐することができる。階段の途中で止まって攻撃……とこれだけのことで壊滅させることができることもある。武器がどんどん進化していって、攻撃の範囲が広がってくれば、この手は使える。



▲ここなら弾に当たらない。

崩れる壁を探し出せ!

部屋の壁、あるいは通路の壁、あるいは地面を斬ってみる。すると、あれ崩れることがある！　そこにアイテムが眠っているときもあるし、先につながる通路や部屋がある場合も。展開に行き詰まったら、いろんなところを斬りまくってみよう。

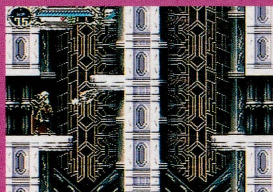


▲こんなところが斬れた！

レベル上げは粘って粘って

モンスターを倒していくと、経験値が貯まって、レベルが上がっていく。レベルが上がれば、攻撃力も増える。とにかくレベルを上げたいというとき、どうする？　倒すモンスターによって経験値をくれる数値がちがう。できるだけ高い経験値をもらえるモンスターを連続して倒していけばいいのである。そんな場所を見つけて、腰をすえて、時間をかけて倒しまくるのだ。

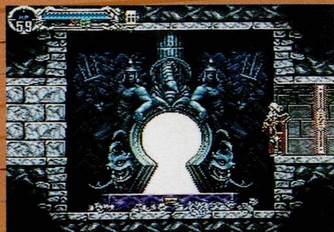
画面が切り替えて、また元の場所に戻ると、モンスターはまた同じ場所に出現するというシステムを利用するわけ。行ったり来たりで、叩きまくろう。



▲レベルがそんなに高くない場合に有効な手段。この場所はいい場所のひとつ。

ワープの部屋は助かります

広大な悪魔城の中、端から端まで移動するには、ちょっとうんざり。落ち着いて考えれば、闘えば闘うほど経験値は上がっていくわけであるが……。そんなこと、制作スタッフはわかっていますよ。ところどころにワープできる鍵穴のような部屋が存在する。ここを利用すれば一瞬のうちに遠くの場所に移動できる。この部屋を見つけたら、どこにあったかをメモしておこう。さあ、今のあなたは、悪魔城内を何パーセントまで冒険しているのだろうか……。



▲この鍵穴が助かるのだ！

3Dポリゴンの日本の景色、絶景かな〜





ゴエモン5
〜ネオ桃山幕府のおどり〜

データ

3Dアクションアドベンチャー
RZ005—J1
発売日 '97年夏発売予定
価　格 未定

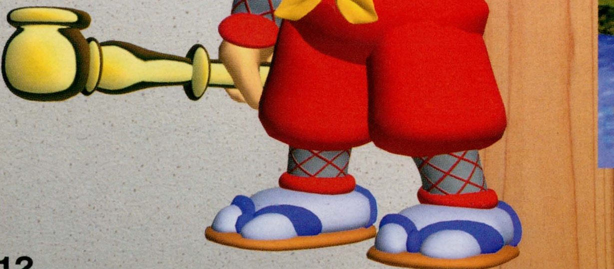
人気シリーズ「がんばれゴエモン」の新作、NINTENDO64で快調製作進行中。質量ともにパワーアップしたゴエモンワールドを待て!

11年目はフル3Dで!

最初のゴエモンが登場して、今年で11年が経つ。そしてついに、ゴエモンはフルポリゴン、フル3Dの世界観を持つまでに成長した……。もうちょっとだ。この夏には、ついにその全貌が明らかになる。何もかも、今までのアクションゲームのスケール感を超越した、64の能力を最大に発揮した作品だ。



▲描き込みバリバリの映像が、グルングルン動くさまは、感動すら覚えさせてくれる!



ゴエモン
代々伝わる黄金のキセルがうなるのだ。



▲3Dスティックでの操作感はバツグン。ボタン操作では味わえなかった気持ちだね。

街、城、街道、登場キャラクター、すべてが美しく再現された3D。そんな世界がグリグリ動く！ 開発者のひとりMクンは、キャラの動きのモデル（モーションキャプチャーのモデル）としての重要な使命を果たすべく、自分のすべてをゴエモンに捧げました（?）。みなさんも、心身捧げて（?）、新しいゴエモンにチャレンジしてください。遊びがい十二分にあり！ この夏を待て！



エビス丸
果てしなくマイペースな正義の忍者⁉



▶鋭意製作中です。もう少しお待ちください。この世界、たまりませんから。



ヤエちゃん
秘密特捜忍者の一員。姉さん的存在だな。



サスケ
からくり忍者。硬派な感じの人気者。

※画面はすべて開発中のものです。

今度はアドベンチャーとなって画面に登場！

ときめきメモリアル®
ドラマシリーズ vol.1





虹色の青春™



データ

アドベンチャー
VS 069-J1（セガサターン）
VX 069-J1（プレイステーション）
発売日 '97年7月10日予定
予　価 4,800円（税別）

「ときめきメモリアル」がアドベンチャーゲームになって登場。その名も、「ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1〜虹色の青春〜」だ。主人公は虹野沙希。私立きらめき高校の、2年生春の17日間に焦点を当てたシナリオが展開される……。

マネージャー虹野沙希の期待に応えるために

あなたは補欠のサッカー選手

あの「ときめきメモリアル」。主人公の藤崎詩織がソロデビューしたり、関連グッズも充実したり……とときめき人気はまったく衰えず。でも、続編で、もっとゲームで遊びたい！そんな声に応えるべく、新たにアドベンチャーゲームが誕生した。ドラマシリーズという副題を伴いながらの、新ときめきメモリアルは、この夏にみなさんの前に出現するぞ。



さて、ゲームの目的。私立きらめき高校の、2年生の春の17日間にスポットを当ててのシナリオ展開。サッカー部補欠選手の主人公と、同部マネージャーの虹野沙希。対校試合に出場すべくがんばる主人公と、その応援をする虹野沙希。その17日間に起こる出来事は、プレイヤーがどんな行動をとるかで、刻一刻と変化していく。さて、あなたは見事レギュラーポジションを獲得することができるか？　そして虹野沙希と楽しいひとときを楽しめる、かな？



◀映画館でのスナップだろうか？　あれ、一生懸命に練習しているんじゃあ？　でもこういうのも必要だな。



▶神社の境内にて。なんだかいい雰囲気。さて、どんな話題で、どんなお話をしましょうか。

何度もプレイして様々な体験を

もちろんあのキャラも登場

では本ゲームの登場キャラクターを紹介。本作品の主人公は虹野沙希。高校2年のサッカー部マネージャー。明るく家庭的、面倒見がよく、努力と根性のスポーツマンタイプが理想の男性。ちなみにパーソナルデータは、156cm、82―59―83。1月13日生まれのA型。趣味は料理。ほかにも、藤崎詩織、如月未緒、早乙女好雄たちも登場。でも、あくまでも主人公は虹野さん。さあ楽しい高校生活に挑戦だ！



◀虹野さんと秋穂みのりの2ショット。みのりちゃんがいつも虹野さんのそばでうろついているのがねえ。



◀好雄かぁ。じゃまはするなよ、じゃまは。



◀はげましてもらえると、パワーも出るというもの。



◀そうそう、映画観ようよ。どのジャンルかなあ……。

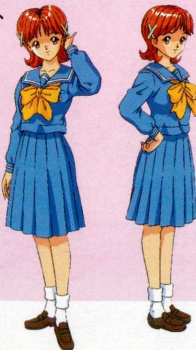




秋穂みのり
MINORI AKIHO

お。これは誰？ニューフェイス秋穂みのりちゃんなのだ。高校1年生で、サッカー部のマネージャー。性格はいたって明朗。明るくさばさばした現代っ子(?)。何でもずけずけと言ってしまうところが、彼女の悪いところではあるが、またそれが魅力という噂もある。ヒロイン虹野沙希を慕っていて、いつも彼女にくっついている……。さて気になる(?)パーソナルデータは、152cm、78―56―80。4月16日生まれの、血液型O型。趣味はウインドウショッピング。本作品から新登場となるみのりちゃんも、虹野さんともども、よろしくお願いいたします。







人類最大のテロ事件に、あの男は立ち上がった……



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID™

KCEジャパン 制作　小島秀夫監督作品

10年の歳月を越えて、3DCG最高の使い方が登場する

データ
潜入アクション
VX055ーJ1
発売日未定
価格未定

核兵器保存庫にテロが

時は21世紀の初頭、アラスカでの出来事……。核兵器を解体するために保管してある保存庫に、テロリストが侵入した。そのテロリストたちは現役の特殊部隊隊員。何故だ！彼らは宣言する。核兵器の保存庫は我々が制圧している。24時間内に我々の要求に従わないと、核攻撃を開始する……。

核爆弾は数千発にもおよぶ。占拠を図った特殊部隊は、ハイテクの最新装備を誇る、FOXHOUNDと呼ばれる部隊であった。ハードな訓練を受け、遺伝子治療を受け、無敵に強化された彼らは、一体何を要求しようというのだ！

人類最大の危機に、元FOXHOUNDの隊員、コードネーム・ソリッドスネークが大至急呼び出された。そして、任務が下る。テロリストが多数潜む、核兵器庫に侵入し、内部から敵をせん滅、基地を開放せよ！タイムリミットは24時間。ひとりでこの無茶苦茶な困難に立ち向かっていく。大いなる任務、世界の存続を背負いながら……。

「メタルギアソリッド」は、従来のアクションゲームとはちがった、できれば敵に見つからないように侵入・行動していくというゲーム性を持つ。素早く行動、物陰に隠れて、核心部分に近づいていく。しかし、もし戦闘が始まってしまえば、その場の敵をクリアーにしていかなければならない。攻める、逃れる、高速でなおかつ的確な高度な判断を要求されるアクションゲームなのだ。



◀画面は独特の雰囲気。本文でも触れたように、いかに見つからないように作戦を実行できるかがポイント。繊細に、そして大胆に逃げ回り行動せよ！



▶通常のカメラアングルのほか、シーンを盛り上げるために、あるいはイベント発生のときには、カメラワークの憎い演出が発揮されるのだ。

登場キャラクター



ソリッドスネーク。本作品の主人公。本名、年齢など一切不祥。



Dr.ナオミ。本作品のヒロイン。無線機でスネークをサポート。



メリル・シルバーバーグ。今回スネークの相棒となる。



リキッドスネーク。テロリスト軍団のボス。本名は不明。

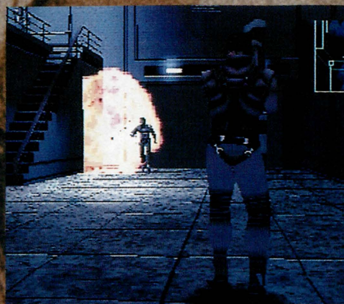
リアルタイム・フルポリゴンの迫力と緊張

小島作品と銘打つ意味は

冷たい建造物の中、多くの敵が点在する。敵キャラクターは、プレイヤーを発見すると、すぐさま仲間を呼び集めて、総攻撃を開始してくる。こちらはひとり、敵は大勢。多勢に無勢とはこのことか。よって、ここにゲームのタクティクスが存在する。つまり敵の背後に回る、敵を誘導しながら振り切る、物陰に潜んでやり過ごす……。この緊張感は、従来のゲームにはないものとなる。

「メタルギア」は、もう１０年も前に、ＭＳＸというホームユースコンピュータ用のゲームとして誕生した。そのときのゲームプロデューサーは、小島秀夫。「メタルギアソリッド」のプロデューサーと同一人物である。彼はこだわり続けながら、ゲームを仕上げに仕上げていく。それは同じく彼の作品である「ポリスノーツ」にも現れている。こだわってこだわって、そして磨きをかけて「作品」を作り出している「作家」である。

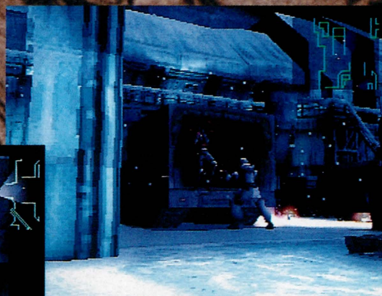
今、その彼とそのチームが、フルポリゴンという絵筆を持った。人物、背景、武器、アイテム、影など、画面内のあらゆるものが、リアルタイム・フルポリゴンで表現されている。その雰囲気は、ハードボイルドということばで表現され、カッコイイという形容詞で修飾される。カメラワーク、視点の切り替えも、納得のいく演出のもと、効果的に行われる。





◀逃げるのか、それとも戦うのか。今までのゲームとは違った頭の部分を使う戦略性（タクティクス）が要求される。

この世界感は、現在フルスピードで構築中。もう少しお待ちいただければ、新しい興奮を携えて、ジャンルを越えたアクションゲームでプレイしていただける。待っていてくれ。



▲戦闘になると、ハデハデに。静が動に変るとき、プレイヤーはデストロイヤー＝破壊する人に変身する。



※画面はすべて開発中のものです。



忍者。謎のサイボーグ忍者。敵なのか、味方なのか？



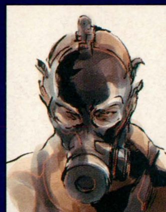
スナイパーウルフ。天才女狙撃手。ＦＯＸＨＯＵＮＤの狙撃手。



バルカンレイブン。インディアンとイヌイット族の混血。



リボルバーオセロット。元スペツナズ。ロシアからアメリカへ渡る。



サイコマンティス。元ＫＧＢ超能力諜報部員。ソ連崩壊後ＦＢＩに。

KONAMI'S ARTISTS COLLECTIONS

コナミアーティストコレクション

コナミブランドで、いろんなアーチストをサポートもしている。ここに上げたのは、個性的なボーカル、ゲームの世界からのデビュー、様々なコナミミュージックシーンに、触れてみよう。

金月真美

Love is the one thing in your life

KIDA−7619　定価　¥1,020

音楽活動はもちろん、声優、エッセイスト、ラジオパーソナリティ、女優……あらゆるジャンルで活躍する彼女のシングルカット。このシングルのコンセプトは、愛しい気持ち。大切な人がいるという素晴らしさ、そしてせつなさを感じてもらえたら……。

「Ｌｏｖｅ ｉｓ ｔｈｅ ｏｎｅ～」は明るいそしてしみ入る、弾んだ声が印象的。一般の生活を切り取った描写から元気の源が沸いてくる、そんなニュアンスが伝わる曲だ。





長沢ゆりか

Rumour

KICS−7606　定価　¥3,059

長沢ゆりかのセカンドアルバムとなる。コナミのゲーム「ライトニングレジェンド～大悟の大冒険～」のオープニングテーマ「蜃気楼」、また同ソフトのエンディングテーマ「愛が永遠を止めてゆく」をはじめ、「強いつばさで」「エル・ニール」「さんざんな恋しても」「会いたくなる」「ＬＯＶＥＬＯＶＥ」「愛ってなんだろ」「Ｍｏｏｎ」「ひとつひとつ」と、全１０曲を収録。

スピード感、ダンサブル、激しさを感じるフレーズ。長沢ゆりかの超最近の足跡を記した、記念碑的アルバム。



鶴田加奈子 恋するチェリーパイ／シンデレラより

KIDA−7621 定価 ¥1,020

パワフルなドラム、そしてボーカル。スティックを奮いながらの女性ボーカル、鶴田加奈子のビデオクリップをテレビで観たことのある人もいるはず。ビルの屋上で、洗濯ものの間で、元気に、弾んで、ドラムを叩き回っているのが、彼女である。素直に耳に入り込んでくる軽快なサウンド。上向きの気分転換のとき、鶴田加奈子はお役に立つはずだ。



國府田マリ子

Mariko Kouda Concert Tour '95～'96
”終わらないアンコール” KICS−7604～5 定価 ¥4,893

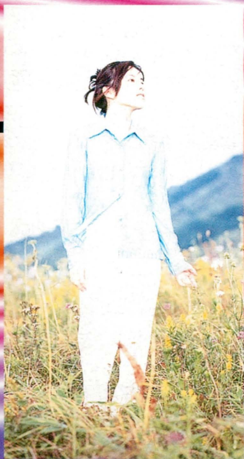
タイトルの通り、アンコールが終わらない……國府田マリ子のライブを収録した2枚組アルバムだ。ライブアルバムとすれば、彼女のファーストアルバムとなる。'95年のＶｉｖｉｄツアー、96年のＨＡＰＰＹ！ＨＡＰＰＹ！ＨＡＰＰＹ！ツアー、そして'96年のクリスマススペシャルライブと、3会場の中から全23曲を収録した、ボリュームバツグンの内容だ。またオールカラーの豪華ブックレットも付いている。ファン必携のアルバムと言い切れるぞ。



藤崎詩織 My Sweet Valentine

KICA−7753 定価 ¥2,039

これはもうおなじみ。「ときめきメモリアル」のスーパーヒロインの藤崎詩織のアルバムだ。アルバムに流れるテーマは、わたしの気持ちを伝えたい。森雪之丞・財津和夫コンビによる「教えてＭｒ．Ｓｋｙ」、尾崎亜美作詞作曲の「風と一緒に行こう」、巨人・石井のお嫁さん岡村孝子作詞作曲の「夢をあきらめないで」など、全6曲を収録。



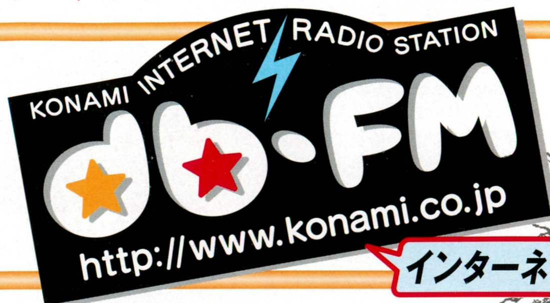
丹下　桜

あなたのやり方でだきしめて

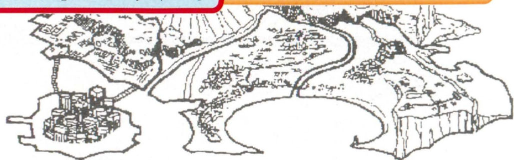
KIDA−7620 定価 ¥1,020

この夏に発売される、ときめきメモリアル～ドラマシリーズ「虹色の青春」でのニューキャラクター、秋穂みのりの声を演じるのは、丹下桜。その丹下桜のファーストシングルが、この「あなたのやり方でだきしめて」。作詞作曲は、かの、かの香織。また、丹下桜自身が書き下ろしたショートストーリー「あしたいろのベンチ」は、ときめきメモリアルファンならずとも、ちょっとグッと来てしまうかも。柔らかい歌、優しい歌、ゆっくりと聞いていただきたい。

コナミのホームページでラジオが聴ける!?



開局!



'97年3月17日から、コナミのホームページ上に、
インターネットラジオが開局された。
その名も「db-FM」(デービーエフエム)。
コナミの音楽情報満載の番組の誕生だ!

❶「db－FM」開局の経緯の説明



「db-FM」は、もともとラジオドラマ・ラジオトークのCDの中に架空に作られた、コナミプレゼンツのFMラジオ局。インターネットの普及がパワーアップしてきた昨今、音声データを発信できるインターネット内にも開局してみよう……というのが、開局の経緯だ。

❷ステレオドラマで楽しんで



「ツインビーPARADISE」「ときめきメモリアル」シリーズなどの、ラジオドラマをオンエアー。もし今まで聴き逃したタイトルがあるぞというハードリスナーの方は、これで聴き直すことができるってわけだな。

❸現在放送中のラジオ番組も!

NACK5で放送中の「金月真美のMOONLIGHT LIPS」など、東京・大阪地区でしか聴けなかったラジオ番組を、この「db-FM」内でオンエアー。これで全国ネットでの放送ということになるわけだな。

❹コナミ推薦アーティスト番組だ



コナミレーベルのアーティストがパーソナリティとなっての、「db-FM」オリジナルの番組も放送。また、コナミレーベルが応援したい若手声優さんたちも、積極的にパーソナリティに起用していく予定なのだ。これは、楽しみ!

❺そのほか、いろいろ情報番組



「コナミミュージックカウントダウン」などのコナミレーベル最新情報番組、また、新たに開発中のCDドラマシリーズのパイロット版も視聴できたりして……などなど。以上の番組は内容に応じて1週間～4週間ごとに、更新されて行く予定だぞ。聴いてみて!

※この画面は開発中のものです。

※「db-FM」を聴くためには、以下の環境が必要です。RealAudioプレイヤー3.0以上が動作するパソコン。WINDOWS(95、NT)の場合、486DX／66MH／8MB以上。Macの場合、漢字Talk7.x／PowerPC／8MB以上(ともに28800b／s環境の場合)。

KONAMI TOPICS!



「ときめきメモリアル」映画化！夏公開予定



「ときめきメモリアル」が、実写映画に！ 僕たちの映画シリーズ第３弾として制作。監督は菅原浩志。出演は藤崎詩織に新人、吹石一恵（14）。13,000人の中からオーディションで選出。ちなみに彼女のお父さんは、近鉄２軍コーチの吹石徳一氏。ほか、榎本加奈子、山口紗弥加、矢田亜希子ら出演で、この夏公開。大期待だ！



KONAMI GOODS COLLECTION

いろんなコナミグッズが好評発売中！ ここでは、そのほんの一部をご紹介しよう



私立きらめき高校通学定期入

きらめき高校の校章を型押しした本革製の定期入れ。藤崎詩織の「思い出ブロマイド」、きらめき高校までの定期券が付いています。

●サイズ／W71×H103mm ●本革製／二つ折

¥2,800（税別）



ときめきCDケース

ときめきキャラクターを両面にプリントしたオリジナルCDキャリングケース。両タイプともCDが12枚収納できます。

●サイズ／W160×H150×D30mm

¥2,000（税別）

●ときめきミニギャラリー ●ときめきおやすみギャラリー

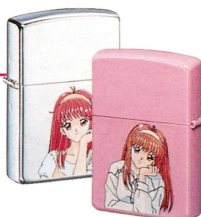


ときめきキャラがさまざまなポーズで登場するポストカード。額に入れれば、かわいいインテリアにもなります。

●特製パッケージ入り／
カード24枚（12種×2枚）、オリジナル封筒24枚
●サイズ／カード:W168×H127mm
封筒:W175×H130mm
パッケージ:W138×H40×D188mm

¥1,800（税別）

【左】ジッポー（ライター） 【右】ピンクジッポー



ジッポー（左）は見た目も美しい鏡面仕上げ。キャンプなどのアウトドアレジャーに最適。 あでやかなピンク塗装で仕上げたピンクジッポー（右）も登場。**各¥6,800**（税別）



キーホルダー

表にキャラクターの顔、裏に名前が入ったときめき特製キーホルダー。

¥1,200（税別）



おはようマグ

花に囲まれたときめきキャラクターをプリント。縁にはコアラ人形も付いています。モーニングティーは誰と一緒に？

¥1,600（税別）

※ジッポー（ピンク以外）、キーホルダー、おはようマグには、藤崎詩織、朝日奈夕子、如月未緒、鏡魅羅、片桐彩子、館林見晴、早乙女優美、紐緒結奈、古式ゆかり、虹野沙希、美樹原愛、清川望のそれぞれのバージョンがあります。

コナミグッズのお問い合わせは…

フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）

月曜日～金曜日（祝日を除く） 午前10:30～12:00、午後1:00～5:00まで
※電話番号はお間違えのないように。

LETTERS

新設読者のコーナー おたより待ってます

どんなコーナーを期待されますか？　については、読者の声がいいんじゃないでしょうか？ 読者の素直な声が聞けると、これからの増ページ化に役に立つのでは？

（岡山県・田窪瑞枝さん・２２歳）

そうですか、ということで、このようなコーナーを作ってみました。さすがコナミ、やることが早いですね（？）。このコナミルックに付属しているアンケートはがきから、今回はネタをちょうだいしております。

新作情報がわかりやすくて、ナイスです。見やすいです。これみてゴエモン5ほしくなりました。

（埼玉県・日向充さん・１９歳）

ゴエモンの開発チームは、鋭意最大努力製作中です。６４の大作となります。ですからもう少し、お待ちくださいませ、であります。

すぐれものを2ページぐらい使って、ちゃんと紹介してもらいたい。

（埼玉県・上原宏雅さん・２６歳）

そうなんです。裏表紙（業界用語では表４……ヒョウヨンとかいいますが）に連載中の、コナミのすぐれものについてはコナミファンの間で、たいへん評判がいいんですよ。このコナミルックがもっと増ページでもできたあかつきには、すぐれものさらに詳解のコーナー増設も、検討してみましょう。

ときめきメモリアルの表紙が目立っていて、目に付きやすいので、これからもときめきメモリアルの表紙でやってほしい。

（埼玉県・柳瀬貴俊さん・１５歳）

やはり、みんな、キレイなものには目をやりますからね。ときめきメモリアルの登場キャラクターシリーズに、これからもしましょうかね。今回の虹野さんの表紙はいかがですか？　かなりイイと思いますけども。ん？ あれ？ 別に意図してそうなってるわけじゃないんですけど、なんか埼玉県からのはがきが連続してますねえ。特に埼玉県じゃ、コナミルックが大人気なんでしょうか？

普通の雑誌では見られない凝ったゲーム紹介があり、よりそのゲームのことよくわかってよい。あと、次号の具体的な配布（？）予定日を書いてほしい。

（大阪府・鈴木健作さん・１９歳）

そうですか。雑誌よりもおもしろいですか。ありがとうございます。実はそれが目標なんですけれどもね。さて、今号はいかがでしたでしょうか？　次号のコナミルックですが、7月発行を目標に鋭意企画・編集中であります。夏には、コナミの新作ソフトが目白押し。その力作ゲームのポイントを大解説していく予定です。

次号は7月配布予定です！
どうぞ、お楽しみに。

部屋を片づけていたら、サラマンダーのメモ帳やドラキュラのポスター、カセット入れのパッカン、ファミコンのゲームチラシなんかがいろいろ出てきて、掃除なんか後回しにして、思いっきりなつかしんじゃって。なつかしグッズ、ポスターなんかがコナミさんにあれば、紹介するコーナーなんか作ってくれるといいと思うんですけど。

（東京都・石井貴幸さん・２４歳）

コナミ社内でも、ときめきメモリアルのフィギュアが机の上にあったり、ゲームのポスターが壁に貼ってあったりして、大変です。取り急ぎといってはなんですが、コナミで販売していますグッズのコーナーは設けてみました。いかがでしょうか？　（いかがでしょうかって、何？ ←鈴木京香調で読もう）

コナミのゲームに関するイラストコーナー。ゲーム制作スタッフによる、ゲーム制作秘話とか。そんなコーナーを作ってほしい。

（東京都・山本悠作さん・１８歳）

イラストコーナーは、ぜひ作りたいですね。イラストは官製はがきに描いて、ドシドシお送りくださいませ。待ってます！

アンケートはがき、送ってください！

コナミルックに付属しているアンケートはがきにご協力ください。お送りいただいたハガキの中から抽選で１００名様に、コナミ特製テレホンカードを差し上げます。このおたよりコーナーに掲載させていただいたはがきについては、無条件でテレホンカードを差し上げます！（なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。お問い合わせはご遠慮ください。テレホンカードは5月中に発送の予定です）

今後の、KONAMI LOOK編集参考のために、どうぞアンケートにご協力ください。

KONAMI LOOK '97春号

◎KONAMI LOOKをお手に取られたショップ名

(　　　　　　　　　　)

◎今後期待するコナミのソフトタイトル

(　　　　　　　　　　)

◎いつも購読しているゲーム雑誌名

(　　　　　　　　　　)

◎このKONAMI LOOKに対するご意見をお聞かせください

(　　　　　　　　　　)

◎KONAMI LOOKでは今後、増ページ化、
読者のコーナーなども掲載していきたいと思います。
どんなコーナーを期待されますか?

(　　　　　　　　　　)

〈キリトリ線〉

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

105-

東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミ株式会社(8F)
業務部 KONAMI LOOK係

〈キリトリ線〉

氏名		性格	1. 男 2. 女
住所	□□□-□□ フリガナ		
電話番号	(　　　)　—		
生年月日	3.大・5.昭・7.平　年　月　日	年齢	歳
お仕事	1 小学生・2 中学生・3 高校生・4 大学生・5 会社員・99 その他(　　)		

あなたの持っているものに、○をつけてください。

1.スーパーファミコン　3.ゲームボーイ　10.セガサターン　11.3DO
12.プレイステーション　13.パソコン(　　)
14.NINTENDO 64　99.その他(　　)

KONAMI SOFT CATALOGUE

タイトル	発売日	価格
NINTENDO64(ニンテンドー64)		
実況 Jリーグ　パーフェクトストライカー	好評発売中	¥9,800
麻雀MASTER	好評発売中	¥9,800
実況パワフルプロ野球4	好評発売中	¥8,900
がんばれゴエモン5　～ネオ桃山幕府のおどり～	97年夏発売予定	未定
SUPER FAMICOM(スーパーファミコン)		
アニマニアクス	好評発売中	¥5,800
実況パワフルプロ野球3 '97春	好評発売中	¥6,800
PLAY STATION(プレイステーション)		
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	好評発売中	¥5,800
ブリーディングスタッド～牧場で逢いましょう～	好評発売中	¥5,800
ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	好評発売中	¥2,800
コントラ～legacy of war～	97年春発売予定	¥5,800(予価)
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	97年春発売予定	未定
実況ワールドサッカーウイニングイレブン '97	97年6月5日(予定)	¥5,800(予価)
ポイッターズ ポイント	97年6月12日(予定)	¥4,800(予価)
ときめきメモリアル対戦とっかえだま	97年6月19日(予定)	¥5,800(予価)
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 ～虹色の青春～	97年7月10日(予定)	¥4,800(予価)
沙羅曼陀 デラックスパック プラス	97年夏発売予定	未定
アザーライフ　アザードリームス	97年夏発売予定	未定
パロウォーズ	97年夏発売予定	未定
実況パワフルプロ野球 '97開幕版	97年夏発売予定	未定
ミッドナイトラン～ロードファイター2～	97年夏発売予定	未定
SEGA SATURN(セガ サターン)		
ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	好評発売中	¥2,800
コントラ ～legacy of war～	97年春発売予定	¥5,800(予価)
沙羅曼陀 デラックスパック プラス	97年6月19日(予定)	¥5,800(予価)
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	97年7月10日(予定)	¥4,800(予価)
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	97年夏発売予定	未定
ときめきメモリアル 対戦とっかえだま	97年夏発売予定	未定
WINDOWS95(ウインドウズ95)		
実況パワフルプロ野球'96	好評発売中	¥6,800
グラディウス デラックスパック	好評発売中	¥6,800
らくがき絵具箱	好評発売中	¥4,800
ヘンリーエクスプローラーズ	好評発売中	¥6,800
NBAパワーダンカーズ	97年夏発売予定	未定
幻想水滸伝	97年夏発売予定	未定

コナミのすぐれもの③



グラディウス

今までピコピコと弾を放っていたひ弱な自機は、敵をやっつけて現れるカプセルでパワーアップする。シュイーンという心地よいサウンドとともに、レーザーが敵をせん滅してゆく。今まで誰も気がつかなかった、斬新なアイデアとコンセプトを搭載して、「グラディウス」は登場した。当初「スクランブル2」として企画され、1年の歳月をかけて開発されたこのゲームは、登場以降、シューティングゲーム開発の大いなる目標として君臨することになる。
……技術の進歩華やかな現在にあっても、「グラディウス」登場のときに味わった、なんとも心地よい驚愕は、いまだに味わうことはでき得ていない。